

JUNGLE WARRIOR

Una avioneta que sobrevolaba las selvas amazónicas, se ve obligada, por un fallo en un motor, a realizar un aterrizaje forzoso. En el accidente perdió la vida el piloto del aparato, pero los dos pasajeros que viajaban en ella resultaron ilesos. Keorg Kraken, famoso explorador y gran conocedor tanto de la selva como de los peligros que encierra, y la doctora Susan Vattan son los dos supervivientes. Tras el accidente quedaron en estado de inconsciencia durante largo rato, si saber que un gran peligro acechaba entre las sombras de la tupida selva.

Horas más tarde, cuando Keorg recupera por fin el conocimiento, contempla horrorizado el resultado de la terrible catástrofe. ¡Susan!, exclama... Se teme lo peor... Sólo tras breves momentos de reflexión nota la ausencia de la doctora Vattan entre los restos del aparato. No comprende lo ocurrido, pero al menos ahora tiene alguna esperanza de encontrarla con vida y comienza a investigar.

En pocos instantes Keorg ha analizado la situación y ha llegado a la conclusión de que Susan ha sido raptada por la tribu Ougadú. Keorg decide armarse hasta los dientes para ir en su busca, aunque para ello deba enfrentarse a todos los grandes males que le vienen encima.

EL JUEGO

Keorg ha conseguido recuperar algunos de sus apuntes de entre los restos del avión. En uno de ellos descubre cierta información acerca de la tribu que ha raptado a Susan. Esta tribu pertenece a una civilización perdida que vive sin ningún tipo de contacto con el exterior. Son altamente peligrosos y se defienden con todas sus fuerzas frente a cualquier intruso que ose adentrarse en sus dominios. Su principal fuente de poder proviene de la magia de sus hechiceros, que custodian todas las posibles entradas al pueblo donde habitan.

Para poder rescatar a la doctora Vattan, Keorg deberá eliminar a cada uno de los cuatro hechiceros y arreba-

tarles los amuletos que celosamente guardan, ya que éstos permitirán adentrarse cada vez más en el territorio prohibido.

En una lectura detenida de sus apuntes, Keorg descubre que la magia da a los hechiceros un poder sobrenatural que los hace prácticamente invencibles. Sólo hay una forma de derrotarlos, y consiste en atemorizarlos con los fragmentos de la Piedra Mágica de Azte-alk. Esta piedra es un grabado con la imagen del Dios Pájaro, que siglos atrás fue dividida en cuatro fragmentos y colocada bajo cuatro cúpulas sagradas en los dominios de la tribu Ougadú.

Para peor suerte de Keorg, la hoja en la que estaba dibujado el mapa con la situación de las cúpulas se ha quemado en el accidente. El objetivo de Keorg es por tanto encontrar las cúpulas sagradas y recuperar los fragmentos de la Piedra. Cada parte tiene el suficiente poder para debilitar a un solo hechicero.

Cada vez que elimine a un hechicero, podrá arrebatarse el amuleto que guardaba. Este permitirá a Keorg acceder a zonas a las que antes no podía pasar, a través de compuertas secretas que sólo el amuleto es capaz de abrir.

Para acceder a determinadas zonas, Keorg deberá dejarse llevar por globos de hidrógeno que sólo aparecerán si se encuentra en poder del amuleto correspondiente en determinadas pantallas.

Una vez eliminados los cuatro hechiceros, Keorg podrá por fin dirigirse al rescate de la doctora Vattan.

TECLAS DE CONTROL

	SPECTRUM	AMSTRAD	MSX
Arriba/salto	Q	Q	Q
Abajo	A	A	A
Izquierda	O	O	O
Derecha	P	P	P
Disparo	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO
Coger	M	M	M
Pausa	ENTER	ESC	ENTER
Reinicializar	BREAK	CTRL+SHIFT+ESC	CTRL+STOP

Las teclas de control son redefinibles y el juego puede ser también controlado por joystick.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclear RUN"CAS" seguido de RETURN.

SPECTRUM 48 y PLUS: Teclear LOAD"" seguido de ENTER.

SPECTRUM 128: Seleccionar la opción cargador.

AMSTRAD CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo. En esta versión el programa tiene dos cargas, la primera está en la cara uno de la cinta y la segunda en la cara dos.

AMSTRAD CPC 664 y 6128: Teclear ITAPE seguido de RETURN y seguir las instrucciones de Amstrad CPC 464.

SPECTRUM 128 DISCO: Elegir la opción cargador.

AMSTRAD DISCO: Teclear ICPM seguido de RETURN.

En caso de no conseguir que el programa cargue (en las versiones de cinta), variar un poco el volumen del cassette.

Equipo de trabajo: TRUE SOFT.

Programa: Iñigo Ayo.

Gráficos: Igor Ruiz.

Diseño de carátula: Angel Luis Sánchez.

Produce: ZIGURAT SOFTWARE S. A., Avda. Betanzos, 85, Estudio 2. 28034 MADRID. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE S. A. Tel. (91) 458 16 58.

© ZIGURAT SOFTWARE S. A. 1990. PROHIBIDA LA REPRODUCCION.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta defectuosa (sin caja) en un sobre junto con tu dirección y recibirás otra en buen estado.